O Mercador do Noroeste

Escrito por: Dantas
Na net: www.gurpsapampa.clic3.net

Dados técnicos da aventura

Sistema: GURPS
Personagens: 3 a 6 jogadores de 100 pontos com $1.000 iniciais
Nível Tecnológico: 4 (Capital), 3 (Província), 2 (Tribos Bárbaras)
Suplementos: Todas as regras da aventura estão baseadas no GURPS Módulo Básico. Qualquer incremento fica por conta do mestre.
Línguas possíveis: Chinês (M/M), "Turco" (M/M)
Objetivo: Neutralizar o mercador do noroeste
Patrono: Governo Chinês

Cena I – Introdução - O contato do governo chinês.

Cidade de Pequin, capital do império Chinês. Numa sala 4 por 3, sentados ao redor da mesa. Uma mulher já de idade que passa as informações:

"Bem vindos! Meu nome é Shurien, sou representante do governo Chinês.

Vocês estão aqui por um simples motivo. Após se destacarem em várias missões, ou por suas habilidades especiais que o governo chinês notou nesses últimos anos, convocamos vocês para a resolução de um caso que há muito atrapalha nossa vida.

O governo chinês, em parceria com o guilda dos mercadores (que por sinal também é estatal), visando melhor lucro e segurança para as caravanas chinesas do Norte, pede a vocês que "dêem um jeito" em um homem em especial que, nesta data, impede o avanço e manutenção da soberania chinesa.

As terras do Norte são dominadas por tribos de bárbaros sem tecnologia que caçam, pescam e roubam as caravanas chinesas. Além deles, há, também, o Grande Khan que controla algumas das tribos e cobra "contribuições ao tesouro", ou seja, extorque os comerciantes que passam pelas terras que ele julga dele.

Tal cobrança, juntamente com a ameaça dos turcos, as estradas maltrapilhas e outros problemas, impulsionaram os comerciantes chineses do norte a pedir, para o imperador, melhores condições no geral. E o imperador, que já tinha planos para tal região, prontamente atendeu, dando seqüência ao seu plano.

Vocês não devem, e nem poderiam, resolver tal problema completamente, porém podem resolver algo mais específico e simples, ajudando a cumprirmos o plano do imperador.

Há um mercador em especial que controla parte dos "terroristas" do Grande Khan. O MERCADOR DO NOROESTE. Ele é o braço direito do Khan. Diplomata responsável pelo comércio e manutenção da região, sem as ordens dele, as tropas estariam abaladas e perdidas, até que ele seja substituído, claro, com isso teríamos tempo para a realização de outras ações paralelas. O objetivo de vocês é neutralizar tal mercador.

Com ele neutralizado, teremos tempo de tomar atitudes para melhorar a segurança dos mercadores chineses e evitar que os bárbaros fechem por completo essa rota comercial tão importante para todo o império Chinês.

Não sejam impulsivos! Há várias formas de neutralizá-lo, cabe a vocês escolher uma. O mercador do noroeste, segundo informações de espiões chineses, ficará por algumas luas na CIDADE DAS TENDAS, que, por sinal, fica a Noroeste do império.

Ele possui um livro mágico de onde retira todo o seu conhecimento e faz seus rituais cabalísticos e satânicos. O LIVRO DOURADO. Um meio de neutralizá-lo, talvez, seja a captura do livro.

Mas lembrem-se, o tempo está correndo, *não sejam como a folha de boldo das montanhas do Norte que demoram cento e vinte anos para florecer!* Vocês devem ser, e agir, de um modo rápido, porém sábio!

Não se preocupem, muito, caso as coisas "saírem dos eixos". Há um contato que os achará na cidade das tendas e será de grande ajuda. Fiquem de olhos e orelhas bem abertos!

Alguma pergunta? Sem mais, vocês devem partir para a cidade das tendas.

Esperem um minuto, talvez isso seja útil. – Retira do bolso uma *chave em forma de prisma* – Há um bom tempo tenho-a guardado. – Entrega para uma personagem feminina, sorrindo – Trás sorte."

Cena II – Início - A última cidade Chinesa

O que vocês estão esperando? Ninguém vai dar bem-vindo a vocês, não...

Chegam, após ciclo lunar de caminhada, à fronteira mais longínqua do império Chinês. Até que eles são mais civilizados que se imaginava. Tem até tijolos! Mas o fedor enoja.

Silêncio!

Ainda tem-se muito a fazer. Mesmo depois dessa jornada para dentro desta cidade do inferno, só se deu o primeiro passo rumo ao fim. O fim tão esperado. Para a limpeza e neutralização do... opa, lembre-se, o objetivo é secreto!

Os personagens chegam à cidade ao sol alpino de tarde de outono, mas é claro que ninguém vai perceber esses pequenos deslizes, tampouco algum comentário de uma narração detalhada, pois, o que a todos impressiona, são as gigantescas muralhas que margeiam a cidade, se é que pode se chamar de cidade, além do mais, nem possui muitos moradores, e as poucas casas, agora desocupadas, só carregam as lembranças de uma vila de fronteira e, também, o medo de um ataque por todos esperados. Ninguém é louco de sair pelos portões que seguram os bárbaros, quanto mais longe destes ficar, melhor estar-se-á, por isso a população, que só sabia plantar arroz, fugiu para outras terras igualmente férteis que, igualmente, não possuem fertilidade nenhuma.

As casas não puderam fugir, por isso, ficaram. E já que estavam sós, abrigaram os ratos e as baratas.

"Mas o que viemos fazer nessa cidade de merda? Vamos logo para o que interessa! Vamos cair fora daqui! Isso fede! Vamos por aquele portão!"

E o portão, mas que portão!, é, na verdade, uma das saídas da Muralha da China!, seria esse um ponto de ataque das crescentes forças bárbaras? É... parece que sim... e assim que os PCs aproximam-se do portão encontram vestígios de uma apagada vida local...

Um mercador e sua família (esposa e filho) saiam da cidade com carroça cheia, mas coberta por um pano. Os guardas da cidade, que não passavam de meia dúzia estavam concentrados e alertas, com o portão aberto, para que a passagem se dê. Os PCs podem aproveitar essa oportunidade e encher o mundo de perguntas. Mas os guardas serão apenas guardas de fronteira e o mercador... ei?! Cuidado! Quem vem lá?

Eram cavaleiros, porém diferente dos convencionais, não possuíam armaduras, nem tampouco espadas, portavam arco e uma ótima pontaria que flechou o soldado responsável pela abertura e fechamento do portão.

Era um ataque bárbaro! A quantidade fica por conta do mestre.

Arqueiro montado das estepes (25 pontos)

ST 11 DX 12 IQ 9 HT 11

Cobiça -15

Pobreza -10

Primitivismo -5

Desvantagem aleatória -10

Arco NH 13 – arco médio: perf 1D+1 (10 flechas)

Sacar rápido flechas NH 12

Cavalgar NH 12 – cavalo: atropelamento 1D+1

Espada Curta NH 13 – gládio barato: corte 1D+1

Corrida NH 11

Sobrevivência NH 10

Armadura Coura DP/RD+1, cintura para cima.

Esquiva 8+DP

Apara 7+DP

O que fazer? são muitos! são fortes! lutar e morrer? voltar e salvar-se?

O ataque de tais bárbaros nas fronteiras é comum. Eles vêem, flecham alguns soldados e inocentes, e vão embora rindo e levando os seus possíveis feridos. Tal cena existe para mostrar a fragilidade do império chinês. O mercador e sua família pode morrer, caso os PCs não façam nada. Neste caso, ignore-os nas outras partes da aventura.

Após uma dúzia de testes bem sucedidos, eles se livram deste empecilho e seguem viagem de teste de sobrevivência na planície, mesmo estando nas estepes.

Cena III - As estepes traiçoeiras

As estepes do noroeste são como desertos, planícies secas. Secas, mas ainda conseguem abrigar alguns campos gramados cinzentos, e outras árvores de cara de dor. Apenas o

suficiente para ser planície e não ser deserto. Sabe-se que nesta estepe se encontram os grupos dos bárbaros nômades de cavaleiros arqueiros que vagam espalhando terror montado para todos aqueles que puderem ouvir.

Alguns postos elevados (torres chinesas) ainda podem ser encontrados, além do mais, os chineses já tentaram alguns modos de dominação contra os nômades que se adaptaram nesta vida sem regras e sem destino.

E já que eles não têm para fazer nada além de atacar e assombrar os viajantes, é justamente isso que eles vão fazer. E quem são os viajantes? ops... eles mesmos, os PCs!

Porém a vida nas estepes e o conhecimento do terreno não deixam que o ataque seja tão já. Quem sabe em um momento mais oportuno...

Assim passa o primeiro dia de viagem. Sem nada de útil ocorrer. No final do dia, é necessário um teste de sobrevivência (planície/deserto) ou HT para evitar 1D pontos de dano de um dia de cansaço. Cada PC consumiu 3 refeições, ou está com fome. E o mercador com sua família, aquele que estava saindo pelo portão na hora do ataque, acompanhará os PCs, por enquanto... Além do mais, proteção nunca é de menos.

Cena III.a – A despedida e o desfiladeiro

O dia amanhece.

O dia entardece.

E o tal mercador, se estiver vivo, e com os PCs, despede-se aqui dos mesmos. Além do mais, esse é o último ponto em comum do caminho. Os PCs devem continuar seguindo para o Noroeste, enquanto o mercador e sua carroça toma o Leste, rumo a outras cidades e outros portos.

Na carroça do mercador, caso os PCs sejam muito curiosos, ou façam uma chacina, encontrar-se-á objetos para a casa, como copos, pratos, candelabros, lampiões, panelas... Talvez alguma comida. Os "(in)utensílios" parecem de pouca qualidade. Mas o carroceiro nunca revelará isso, enquanto vivo, nem tampouco a procedência dos mesmos. Venderá comida aos PCs por $5 a refeição, se eles pedirem.

No fim desta tarde de despedida, encontra-se um desfiladeiro de 10 metros... uma parede para ser "desescalada". O que pode se dar com um teste de Escalada-1 ou dois testes de Cavalgar-3 (um para o cavalo encarar, o outro para ele ir), para aqueles que possuem cavalo. Cordas e um bom trabalho em grupo podem gerar bônus nos testes. É impossível passar com uma carroça, caso os PCs tenham uma...

Após uma série de testes e, talvez, alguns dados de dano por queda, os PCs passam pela "falésia" e avistam algumas matas no horizonte, mas estava escuro e não foi possível ver muito, não.

Ao pé do morro, na noite, os PCs acampam... Testes de sobrevivência e burocracias com comida.

Cena III.b – Novo dia, o susto e o rio

Acampados ao pé da montanha os PCs passam uma noite inquieta. Logo pela manhã, acordam com o barulho do galope dos nômades montados. Eles vêem beirando o desfiladeiro, prontos para encontrar os PCs e pegá-los "de calças curtas".

Os arqueiros montados já são velhos conhecidos dos PCs, porém, desta vez, eles têm um intuito diferente. Só querem espantar os PCs do local e fazê-los correr para uma mata logo a frente. Tal mata possui trilhas e árvores, como uma floresta normal.

Caso os PCs decidam enfrentar os arqueiros, eles lutarão por algumas rodadas e fugirão em direção a tal mata que se encontra a 200 metros de distância do desfiladeiro, desaparecendo na mesma.

Use a ficha de "Arqueiro montado das estepes (25 pontos)". Eles são fracos, porém em quantidade (grupos de 10) tornam-se bons oponentes.

Nesta mata, que, realmente, é o caminho dos PCs, é possível ouvir o barulho d'água em movimento, como um rio e é isso mesmo que os PCs encontram, um caudaloso rio.

O desafio é cruzá-lo.

Ele possui pouco mais que 12 metros de largura e sua profundidade máxima é de 1,5 metros. Mas a forte correnteza exige um teste de Natação-2 para evitar o afogamento. Caso se queira passar com o cavalo, um teste de Cavalgar-3 evita maiores problemas.

Mais uma vez, trabalho em grupo e boas idéias (bem como cordas, bóias, corte de árvores e etc...) podem fornecer bônus aos testes. Lembre-se que o nível de carga é um redutor a ser aplicado tanto na natação, como na escalada!

Passado o rio, todos molhados, é chegada a hora de continuar o caminho. Continuando pela mata auxiliar, os PCs encontram uma clareira aberta, pássaros cantando, frutinhas vermelhas e... surpresa! Uma emboscada.

Após o rio, sem que os PCs saibam, inicia-se o território do Grande Khan. Arqueiros escondidos em algumas árvores e guerreiros com espadas baratas cobram o imposto. Quando mais se parece luxuoso, mas caro será o imposto. Será cobrado por pernas. Um cavalo paga quadruplicado, um homem, dobrado. O valor do imposto deve ser escolhido pelo mestre. Caso não se possa pagar, os cobradores exigirão itens valiosos...

Um grupo sensato pode escolher pagar, um grupo impulsivo pode atacar os cobradores... Caso atacados, os cobradores lutarão até a morte de um PC e refarão a proposta. Os PCs devem arcar com as conseqüências, ninguém é imortal...

Após tantos problemas, saindo da mata, encontrar-se-á uma trilha direta para a Cidade das Tendas. A cidade de noite eterna.

Cena IV - A cidade das tendas

Avista-se, agora, um emaranhado de tendas das quais, no meio, na cidade alta, erguem-se, até, algumas edificações de pedras negras clássicas.

Mais para frente é possível visualizar as entradas dos becos escuros na cidade da noite eterna. Diferente do que se imagina, a entrada não é vigiada por milhões de guardas ou orcs... uma cidade no meio do nada com aura negra de morte e traição. As pessoas que entram o fazem o mais furtivamente possível. As caras feias refletem a aspereza do solo de pedras. A cidade não se ergueu da noite para o dia. Seria este um entreposto comercial, ou uma base avançada da dominação bárbara?

Todas as suposições são vagas.

Mesmo mal protegida, a entrada não é abandonada. Meia dúzia de Guardas da Cidade fazem ronda e não permitirão a entrada de cavalos na cidade por motivo de sanidade pública.

Caso os PCs não queiram se separar de seus cavalos, se ainda os possuírem, os guardas não lutarão e deixarão os PCs, pois conhecem muito bem o povo desta cidade e os becos do ópio...

"Existem gatunos por toda a cidade". Gatunos que espreitam pela algibeira alheia.

Gatunos (geralmente em grupos de 5) (25 pontos)

ST 10
DX 12
IQ 11
HT 11
Faca 13 - facão 1D perf/corte
Lança 12 – lança (2 mãos) perf 1D+1

Furtividade 13
Punga 12
Esquiva 6+DP, Aparar 6+DP, RD/DP+1
Preferência por ataques rápidos e letais.

A vida interna da cidade é como qualquer outra: becos úmidos, pouco sol, algumas tochas para iluminar as principais vias, guerreiros negros de poncho passam apressados, passantes mau-encarados... No fim de um via que leva nada a lugar nenhum, encontra-se uma estalagem velha, bem maltrapilha. Melhor que nada para passar a noite neste local.

Cena IV.a - Taverna-Estalagem "Morte Certa"

A grande fogueira onde se assa um porco está disposta no meio de todas as mesas de 6 lugares para homens gordos, onde sentam-se todos os tipos de viajantes mercadores seja lá o que quer que eles sejam. Partes do porco já estão a ponto de carvão e, aos poucos, vão sendo servidas para os diversos consumidores, nas diversas línguas que eles falam.

Um ambiente desagradavelmente escuro, ideal para um joguinho de azar de uma roubalheira imensa. Bem como ideal para tentar, novamente, bater algumas carteiras... Pois é! "A vida tá difícil, né? Tem um trocado prum véio bebum?"

Neste ambiente, também se dá uma chance para o s PCs tentarem, a duras penas, descobrir alguma informação, se é que alguém sabe de alguma coisa.

Talvez um teste de manha...

A refeição custa $10, mas é bem servida. Os leitos são as próprias cadeiras e o custo é de $15 por noite (ganha um pãozinho de desjejum). Mesmo que seja de estado precário, é melhor que o frio das estepes e não requer teste de sobrevivência.

Caso se queira andar pela cidade, encontrar-se-á a rua do mercado, sempre movimentada que vende tudo, mas não vende nada: tudo depende da lábia do mercador. Inclusive informações, mas eles só enrolarão e tentarão tomar dinheiro dos PCs. A cidade possui, também, uma "prisão", que não passa de um aglomerado de guardas da cidade onde são levados aqueles que causam muitos problemas. Falando em guardas, eles fazem rondas e extorquem, de qualquer modo, dinheiro, tanto dos passantes "você já pagou o seu imposto hoje? Mesmo? Prove!", como dos comerciantes "você tem licença para vender isso? Mesmo? Prove!"

Os guardas são intolerantes. Será difícil uma conversa com eles, mas será fácil uma briga.

Guardas da Cidade das Tendas (geralmente em bandos de 3) (50 pontos)

ST 12 DX 13 IQ 10 HT 12
Esquiva 5+DP
Aparar 7+DP
Intolerância (todos)
voto: proteger a cidade
circunspeção.

Espada Curta 14 corte 1D+2, perf 1D-1
Lança 14 perf 1D+1
Tática, Corrida, Briga
Itens: gládio, lança (2 mãos), 1/3 de chances de carregar um apito, armadura cota de malha (RD+4, DP+3), botas.

Eles são mercenários ou orientais das estepes que decidiram se fixar nas cidades. Tem como objetivo neutralizar os problemas da cidade, mas não matá-los!

Cena IV.b – O camponês delator

Um camponês, ou alguém trajando camponês, procura os PC e os chama num canto, alegando fornecer algumas informações úteis... Os PCs podem usar algumas perícias sociais e tentar extrair informações do camponês, mas...

Tal contato, mesmo que com uma reação maravilhosa, integrará os PCs para a guarda local. Como? Simplesmente gritando e apontando: "Guardas, guardas! Espiões chineses! Espiões do Império Chinês! Peguem eles!" E assim os guardas começarão a apitar e perseguir os PCs. Eles podem ficar e lutar, mas isso só atrai mais guardas, e mais guardas, uma fuga pode ser apropriada...

Como eles vão sair dessa? ninguém sabe! Tomar um caminho escuro pela cidade é uma possibilidade (teste simples de Conhecimento do Terreno), ou enganar os próprios guardas (neste caso é um pouco mais arriscado...), ou usar as perícias ladrão espião para tentar alguma coisa... De qualquer modo:

Cena V - O encontro com Capitão Lichang

Capitão Lichang é, juntamente com o camponês delator, um contato na cidade das tendas, mas é claro que os PCs não precisam saber disso explicitamente. Capitão Lichang é um ponto-personogem para que o GM dê alguns ajustes a aventura. Se há muita matança, o Capitão alertará sobre o pacifismo. Se há muito roubo entre o grupo, Lichang alertará para a meta da missão e qualquer outra dica que o GM quiser dar aos PCs, será por essa via.

Lichang, além disso, alertará para um dos meios de encontrar o Mercador do Noroeste. Um poço, no meio do nada, na outra extremidade da Rua da Taverna. Os PCs devem entrar no poço e seguir o caminho que nele encontrarão.

Mas o poço...

O poço é comum, como qualquer outro, porém fica levemente vigiado por uma torre de guarda e alguns guardas da cidade que nesta altura do campeonato já encontram os PCs e suas confusões que, por ventura, causaram.

E agora inicia um grande desafio para o mestre. Transformar simples guardas que não querem nada com a vida, em guardas oficiais de um poço sem importância.

Os PCs devem criar um plano mirabolante para passar pelos guardas sem serem notados, e isso é relativamente fácil. Com bons resultados em testes de perícias sociais ou ladinas, conseguem distrair, ou não chamar a atenção, dos guardas que continuarão o seu trabalho de importunação dos cidadãos de bem.

Caso os PCs não sejam bem sucedidos, falhas críticas ou planos furados, ou simplesmente se importarem com os guardas, estes, após a entrada de todos os PCs, tamparão o poço (um tanto sádico, mas funcional...) o caminho torna-se sem saída...

Cena VII - O poço, em si

O poço é comum. De pedras com uma pequena entrada de $1m^2$ e um pequeno telhado de madeira caseiro. Ele tem os clássicos "baldinho e cordinha" para retirar a suposta água, porém, tem água, não. O poço, no fim, é seco. Porém é um desafio para os PCs chegarem ao fundo sem tomarem 3D de dano pela queda. Caso eles queiram passar pela corda, o que seria um tanto óbvio (a não ser que no grupo tenha alguém com levitação...), serão necessários alguns testes em perícias atléticas (acrobacia, por exemplo), de acordo com o GM.

Cena VII.a - Sala 1. O cadaver, o góblin e a porta de aço.

No fundo do poço, é claro, tudo é escuro. Ironicamente, os PCs estão no fundo do poço. E, neste lugar, encontra-se um pequeno corredor para uma sala quadrada. Os Pcs devem ter alguma fonte de luz para iluminar o caminho!

No meio deste corredor, há uma caveira, morta, com um manto com um símbolo. Com um teste de Heráldica, consegue-se descobrir que tal símbolo é de uma família de samurais, inimiga ao atual Império Chinês. Mesmo assim, os PCs podem vestir esse manto... o que, talvez, mude algumas coisas na aventura, ou não.

Continuando pelo corredor, adentrando na sala, escura claro!, quem pode ver no escuro (Visão Noturna), ou quem carrega uma tocha, verá uma porta de ferro bastante reforçada.

Quando alguém encostar nesta porta, uma fenda pequena se abrirá e olhos goblinóides aparecerão. Esta é uma porta mágica. "Os olhos" perguntam: "Qual é a senha?"

E claro que os PCs ficam com cara de bobo.

Então a fenda pergunta novamente: "Quem foi o último imperador chinês?"

Com um sucesso simples em História, já se garante uma boa resposta. Porém, em caso de erro, ou seja, se o PC falar qualquer besteira (se ele for impulsivo ou falhar com uma margem maior que 3) aparecerão algumas surpresas para eles.

Se algum PC trajar o símbolo inimigo do Império Chinês, ciente, ou não, disso, dobre o número de surpresas.

Mortos-vivos que se materializam com besteiras faladas por PCs

ST 10
DX 15
IQ 9
HT 12/17
Só morrem com 0 PV, Vantagem Hipoalgia.

Espada Curta NH 16, corte 1D+1
Lança NH 16 perf 1D+1
Briga NH 17 cont 1D-1
Trajam farrapos de cota de malha (RD2, DP1)
Esquiva 9 Aparar 11

Estes mortos vivos são esqueletos: Todo o dano por contusão é dobrado. É impossível causar dano por corte ou perfuração.

É... Não são quaisquer esqueletos não... Cada nova besteira falada aparecem mais n-2 esqueletos (onde n é o número de pessoas na sala). Os esqueletos tentarão acertar os PCs onde eles não tem armaduras e em partes debilitadas. Eles são espertos! Sem contar que não possuem o redutor devido a luta com a tocha (NH-3) que os PCs possuem, talvez o melhor seja fugir! Um mestre sádico vai se divertir!

Se, no meio da luta, um PC consegue um sucesso de História-3 (por estar sob pressão), poderá dizer a resposta e os esqueletos desaparecerão.

Porém, se a resposta correta for falada logo no começo, seja ela qual o mestre desejar, nada desse sufoco é necessário e a porta se abre. Se abre para a próxima sala. Antes disso, porém após o acerto, os olhos globinóides "cospem", pela fenda, um pequeno papel.

Um personagem alfabetizado pode ler "siga para a porta do leste". A porta está aberta. Os PCs se dirigem à próxima sala.

Cena VII.b - Sala 2. As Portas e estrelas

Nesta sala encontram-se 4 portas, sendo uma delas a de entrada. Cada uma localizada em um canto. A Sala é quadrada. Qual será a porta do leste?

Esta sala, por incrível que pareça, é ao ar livre. Geralmente, o leste está relacionado com a direita. Se os PCs quiserem pegar a porta da direita, eles podem. E em cima da porta estará escrito "Leste", assim como, em cima da porta de onde eles vieram, estará escrito "Sul" e em outra porta "Norte" e em outra "Oeste", formando uma rosa dos ventos.

Porém, se algum PC tiver a geniosa idéia de seguir a orientação das estrelas (teste de astronomia, navegação, ou qualquer perícia relacionada com estrelas ou posição) descobrirá,

com sucesso simples, que as estrelas apontam o norte para porta em que está escrito leste. Com a dedução dos PCs, a porta Leste será a porta que está escrito Sul. Que, por sinal, é a mesma porta que eles entraram!

Solução: voltar pela mesma porta que entraram.

Caso os PCs toquem em qualquer outra porta, terão uma surpresa:

Zumbi Antropozoomórfico

Cabeça de cão, corpo humano, asas.
ST 14 DX 12 IQ 10 HT 15/22
Vôo desloc 9+DP
Só morrem com PV 0, hipoalgia.

Briga NH 15 corte 2D+1
Todas as mágicas do fogo NH 16
RD+3, DP+1 - natural

Cada vez que os PCs tocarem em uma porta errada, a surpresa renasce.

Uma vez resolvido o super enígma, a porta que eles entraram se abre, porém a sala que os PCs saíram não é a mesma...

Após um pequeno corredor clássico, encontra-se uma sala hexagonal, sem iluminação, com a seguinte pergunta escrita na parede: "qual o nome e onde nasce a planta cujas folhas demoram 120 anos para nascer?" E se alguém tiver uma boa memória, ou agronomia, podem lembrar daquilo que a contato do governo chinês falou, no início da aventura, sobre a "Folha do Boldo das montanhas do Norte" que, por sinal, é a resposta.

Caso ninguém lembre, ou ninguém saiba, nada acontece.

Mas caso acerte, aparecerá um buraco no parede, uma fechadura. Uma fechadura para uma chave, uma chave em forma de prisma, a mesma chave que um dos PCs recebeu no início da aventura. Se eles ainda tiverem, podem rodar a fechadura e seguir adiante, caso contrário eles que rodaram...

Uma vez com a fechadura da parede aberta. Aparece, magicamente, uma pequena escadaria que sobe e leva para um alçapão no teto (tudo isso estava invisível, se alguém detectar magia, ou ver o invisível, poderá ver...) Tal alçapão não está trancado e é aberto facilmente.

Cena VIII – Final - O quarto

O alçapão dá para um quarto. Calmo. Um homem dorme em uma cama de casal baixa.

E essa é a parte, talvez, mais importante da aventura. Finalmente, sem os PCs saberem, ainda, eles encontram o famoso MERCADOR DO NOROESTE, porém, com um pouco de furtividade e observação, encontrar-se-á, também, o LIVRO DOURADO, ao seu lado, sobre uma cadeira.

O homem será acordado, ou acordará, quando três pessoas estiverem em seu quarto, ou uma delas falhar em seu teste de furtividade.

Quando ele acordar: "o que tão fazendo aqui?"

"é... me chamam de mercador do noroeste, mas isso é só um nome..." para este NPC, pouco importa todos os boatos em sua volta, bem como nunca estará pensando que algum grupo foi contratado para matá-lo! Com um pouco de calma e conversa, ele contará histórias da distante cidade de Veneza, de onde ele partiu para servir o Grande Khan, das aventuras pelo deserto que cruzou... e, se perguntado, revelará, rindo, que, realmente, o livro dourado é um livro muito importante: "A Bíblia Sagrada".

O mercador não se mostrará com (muito) medo (a menos que os PCs queriam que ele sinta isso...) e, com sua diplomacia, tentará fazer um acordo, vender algo para os PCs, enfim, ser o que ele sempre foi: um mercador, mesmo quando acordado de pijama na sua cama.

E se o jogo for aberto, e contarem sobre o assassinato, o mercador pensará por uns segundos... "Io me alembro de um dinero perdido numa cidade distante que tenho que receber, serei o patrono de vós. Recuperem e fiquem com o dinheiro... Será bem mais que o dobro da quantia que vocês estão recebendo para me... vocês sabem."

Quem sabe para que terras distantes e aventuras incríveis serão mandados os PCs??

Porém, talvez, seja um PC impulsivo que vá acordar o velho... A cabeça dele rola e a aventura acaba.

Fim.